任天堂 ファミリーコンピュータ™

GAT-MP

A Fantasy Role-Playing Simulation

Might and Magic

マイト アンド マジック



取扱説明書

GAKKEN

FAMICOM FAMILY

このたびは学研のファミリーコンピュータ用ゲームソフト「マイト・アンド・マジック」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございました。ご使用前にこの「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。また、この「取扱説明書」は、大切に保管しておいてください。

使用上の注意

1）精密機械ですので、極端な温度条件下での使用や保管、および強いショックを避けてください。また、絶対に分解しないでください。
もし、お客様ご自身で分解した場合は、当社では一切責任を負いかねますので、ご注意ください。
2）端子部に手を触れたり、水にぬらすなど汚さないようにしてください。故障の原因になります。
3）シンナー、ベンジン、アルコールなどの揮発油でふかないでください。
4）ご使用後はＡＣアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
5）テレビ画面から、できるだけ離れてゲームをしてください。
6）長時間ゲームをする時は、健康のため、約２時間ごとに10分～15分、小休止をしてください。
注）このカートリッジを無断で複製すること、およびゲームの映像、内容等を無断で出版、上演、上映、放送することを禁じます。

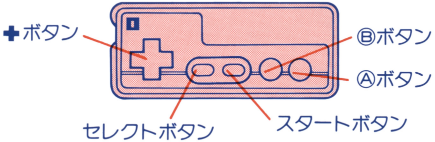
〔セーブについて〕

ゲームを途中で中断する時など、セーブ（保存）をする場合は６ページの「セーブの方法」にしたがって、正しくセーブしてください。

～目　次～

基本キー操作

このゲームではコントローラーⅠのみ使用します。
連射モードにはしないでください。



オープニング画面でセレクトボタンを押し、「コンティニュー」か「ニューゲーム」を選択し、Ａボタンで決定して下さい。

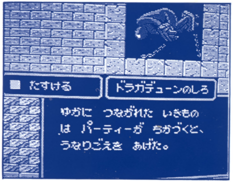
ボタン		移動時	コマンド窓表示時	文字入力時
A		コマンド窓を開く	選択の決定	選択文字の決定
B		突進（体当り）	一つ前にもどる	一文字削除
✚	上	前　進	カーソルの移動	文字列の選択
	下	後　退		
	右	右を向く		文字の選択
	左	左を向く		
スタート		状態の表示	------------	------------
セレクト		マップを見る	------------	------------

特殊コマンド

冒険の途中で数多く出会い、しかも重要なコマンドにローリングコマンドと文字入力コマンドがあります。

ローリングコマンド

メッセージ画面上に一行だけのコマンド表示窓が開く時があります。



●ローリングコマンドが表示された時は、✚ボタンの上下で内容を「はい：いいえ」「たすける：むしする：ごうもんする」などの中から選べます。適当なものに合わせてAボタンで決定してください。

文字入力コマンド

希望する文字を選択して入力するコマンドです。
文字列が一行だけ表示されるので、



1. ✚ボタンの上下で入力したい文字のある行に合わせ、(文字列には数字、アルファベット、ひらがな、カタカナなどがあります。)

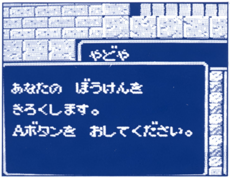
2. ✚ボタンの右左でカーソルを希望する文字に合わせて、Aボタンで決定していきます。
- 途中で文字を入力しなおしたい時は、Bボタンを押すと後ろから順に一文字づつ消せるので、再度入力して下さい。

3. 入力したい文字をすべて選んだら、コマンドを［ーけっていー］に合わせ、Aボタンを押して下さい。
＊入力コマンドの途中でBボタンを押しても移動画面には戻りません。どの文字を入力したらいいのかわからない場合は、適当な文字を入力して移動画面に戻って下さい。

ゲームのセーブと中断

ゲームのセーブや中断は、必ず、町にある宿屋で行なって下さい。もし、宿屋以外でゲームを中断すると、いままでのゲーム内容が消えてしまう危険があります!

- 宿屋に泊まり、宿屋の主人の指示にしたがってAボタンを押すとセーブ出来ます。



- セーブの後に表示されるコマンドの「たいざい」を選択すると、ゲームの中断が出来ます。

自動マッピングとマップ画面

～バーン大陸～

広大なる大陸『バーン』は、地上と地下、2つの世界で構成されているのだ!!

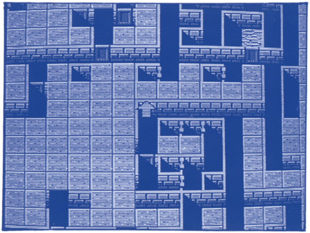
地上はA1～E4の20個のエリアに分かれており、森林、岩山、砂漠、氷河、湿地帯などがあります。(別紙、ヴァーンのマップ参照)

地下には町や城、神殿、洞穴などがあります。

地上・地下ともに、1個のエリアは縦横それぞれ0～15までの16×16歩分、合計256個のブロックで出来ています。

自動マッピング機能

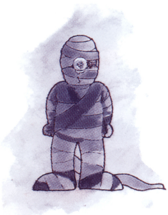
地下エリアでは、パーティーが通った場所のマップが自動的に作られていきます<自動マッピング機能>。
移動中にセレクトボタンを押すとマップが表示され、一度通った場所とまだ行っていない場所が一目でわかります。
ただし暗闇の部分は通ってもマッピングされません。

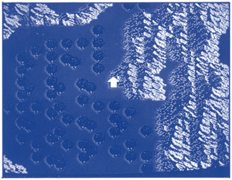




マップ画面

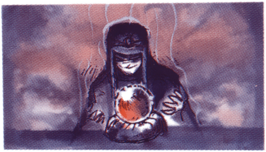
地上エリアでは自動マッピングは行なわれませんが、代わりに現在パーティーがいるエリアのおおよその地形を示すマップ画面が表示されます。





正確な地形はその場所に行って確認して下さい。

- 地上及び地下で、パーティーが現在いる位置を正確に知りたい時は、魔法使いの魔法［いちをしる］で確認してください。
- Bボタンを押すとマップ画面から移動画面に戻ります。





マッピング

自動マッピング機能やマップ画面機能はたいへん便利ですが、重要な場所などは自分でマッピングしておいた方が良いでしょう。
別紙「ヴァーンのマップ」の裏にマップシートの見本があります。見本をコピーして活用することをおすすめします。

冒険者達の集う町



●宿屋

これまでの冒険の内容をセーブしたり、旅のパーティーを組んだりする所です。



●食料屋

旅に必要な食料を売っています。



●武器屋

武器や防具やアイテムを買ったり、売ったりする場所です。



●トレーニングセンター

ある一定の経験値になり訓練を受ければ、経験レベルと魔法レベルを上げてくれます。経験レベルが上がればHPが上がり、魔法レベルが上がればMPが上がります。



●酒場

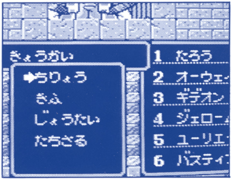
おおいに酒を飲んで、いいお客になったり、チップをあげたりすれば、旅に役立つうわさ話や情報をくれることでしょう。

●教会

メンバーの復活や、悪い状態を取りのぞいたりしてくれます。

教会に行くと以下のコマンドが表示されます。

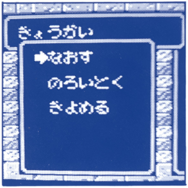
好みのコマンドをカーソルで選択し、Aボタンで決定してください。



▶ちりょう【治療】

メンバーの悪い状態を取りのぞきます。

このコマンドを選択すると、以下のサブコマンドが表示されます。



▶なおす【治す】
メンバーの悪い状態を治療してくれます。死んでしまった状態でも、治療すれば生き返るでしょう。

▶のろいをとく【呪いを解く】
間違って装備した、呪いのかかっているアイテムの呪いを解き、はずしてくれます。

▶きよめる【清める】
なんらかの事情で変わってしまった属性を元に戻してくれます。

▶きふ【寄付】

教会に寄付をすると、何か良いことがあるかもしれません。

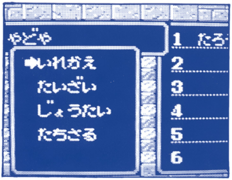
まず、仲間を集めよう!

長く危険な冒険の旅に出て、一番頼りになるものはなんと言っても一緒に戦ってくれる仲間たちだろう。
宿屋には何人かの冒険者達が泊まっているはずだ。
まず宿屋に泊まりパーティーを組もう!仲間がそろったらいよいよ出発だ!!

パーティーの組み方

旅のパーティーは、6人までのメンバーで組むことができます。
まず宿屋に泊まりましょう。
宿屋コマンドの「いれかえ」を選択すればメンバーの入れ替えが出来ます。





1．コマンドの「いれかえ」を選択するとサブコマンドが表示されます。

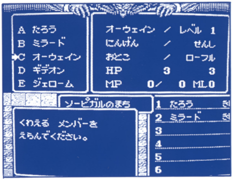
▶くわえる【加える】：パーティーに加える。
▶はずす　　　　　　：パーティーからはずす。
▶じょうたい【状態】：メンバーの状態を調べる。
▶おわる【終る】　　：宿屋コマンドにもどる。

2．サブコマンドの「くわえる」を選択すると「くわえるメンバーをえらんでください。」というメッセージが表示され、✚キーの上下でメンバー表上のカーソルが移動します。メンバーはA～Pまでの16人です。

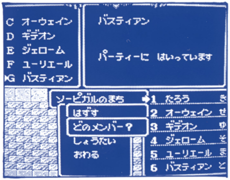


F～Pのメンバーを加えたい時は、カーソルをEの下におろして下さい。F～Pのメンバーの名前が順次、表示されます。

3. メンバー表の右画面には、カーソルで指定されたメンバーの、経験レベル、種族、職業、性別、属性、現在のHP、現在の最大HP、現在のMP、現在の最大MP。マジックレベル（M・L）が表示されます。



4. パーティーに加えたメンバーをパーティーからはずしたい時は、サブコマンドの「はずす」を選択し、はずしたいメンバーにカーソルをあわせ、Aボタンを押して下さい。



5. メンバーの入れ替えが終ったら、サブコマンドの「おわる」を選択し、コマンドの「たちさる」を選択すれば移動画面にもどります。

組みおわったパーティーをセーブしておきたい時は、再び宿屋に泊まり、パーティーの入れ替えをせずに立ち去って下さい。



冒険の旅のメンバー

メンバーの人格は以下のステータスで構成されています。

＊ステータスは移動時のコマンド「じょうたい」で確認できます。（→p.18）

しゅぞく

バーン大陸には、モンスターも含めて様々な種族が生活している。
それぞれ能力に違いがあるから、パーティーを組むときには注意が必要だ！



にんげん【人間】

「恐怖」と「睡眠」に対する抵抗力がある。
能力的には平均的だ。

エルフ

「恐恐」に対する抵抗力がある。
「知性」と「技能」に優れているが「力」と「素早さ」に劣る。

ドワーフ

「毒」に対する抵抗力がある。
「耐性」と「好運」に優れているが「知性」に劣る。

ノーム

「魔法」に対する抵抗力がある。
「好運」に優れているが
「素早さ」と「技能」に劣る。

半オーク【はんオーク】

「睡眠」に対する抵抗力がある。
「強さ」と「耐性」に優れ、
「知性」と「魅力」と「好運」
に劣る。

しょくぎょう

●せんし【戦士】：略語「せん」

レベルが高くなると、「僧侶の魔法」の一部が使えるようになる。基本的には全ての武器や防具、アイテムが使用できるが、戦いの前衛にいるときは「飛び道具」が使えない。この職業では「強さ」と「魅力」の能力が最も必要だ。



●そうりょ【僧侶】：略語「そう」

「僧侶の魔法」を使うことができるが、限られた武器や防具しか装備できない。
この職業に最も必要な能力は「魅力」だ。



●とうぞく【盗賊】：略語「とう」

装備できる武器や防具は限られているし、攻撃力も低く魔法も使えないが、ワナをはずしたり、ドアの鍵をはずすなど、冒険には絶対必要な特殊能力を持っている。
パーティーには欠かせない存在だ。



●きし【騎士】

魔法は使えないがレベルによるHPの上昇が早い。
基本的には全ての武器や防具、アイテムを使用できるが、戦いの前衛にいるときは「飛び道具」が使えない。
この職業では「強さ」の能力が最も必要だ。



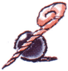
●ゆみつかい【弓使い】：略語「ゆみ」

レベルが高くなると「魔法使いの魔法」の一部が使えるようになる。基本的にはほとんどの武器を装備できるが、「くさりよろい」以下の鎧しか装備できないし、盾は装備できない。この職業に最も必要な能力は「知性」と「技能」だ。



●まほうつかい【魔法使い】：略語「まほ」

「魔法使いの魔法」が使えるが、限られた武器や防具しか装備できない。
この職業に最も必要な能力は「知性」。



冒険者達はそれぞれ異なった職業を持っている。
仲間にするときには、組み合せをよく考えること!
この世界で生き残るためには、バランスの良いパーティーを組むことが第一だ!!

ねんれい【年齢】

スタート時は全員が17才。冒険の進行と共に、経験レベルが一つ上がると1才づつ年を取る。
また、移動時コマンドの「やすむ」で100回休むと1才年を取るし、魔法やモンスターの攻撃によって年を取ることもあるぞ!

- 若返るための方法に「若返り」の魔法があるが、この魔法はまだ未完成なので成功率が低く、なかなか成功しない。若返りの魔法に失敗すると、逆に年を取ってしまうこともあるのだ。
- 確実に若返るためには、砂漠のどこかに若返りの場所があるらしい。行ってみよう!

せいべつ【性別】

性別は能力に関係しないが、片方の性だけがダメージを受けてしまう場所などがあるので、レベルの低いうちは男女平均した方が良いだろう。

レベル

経験レベルを表わす。ある一定の経験値になり、トレーニングセンターに行って、トレーニングを受ければ上げてくれる。
レベルが上がればそれにともなってHPやMPやMLが上がる。
しかし、経験レベルが上がっても「能力」は上がらない。

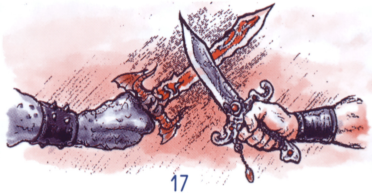
ぞくせい【属性】

属性とは、その人物の基本的性格のこと。
属性はメンバーの能力やパーティーの編成には関係しないが、ある属性の者しか装備できないアイテムがあったり、クエストの達成時に影響(えいきょう)がでることもあるだろう。

- ●ローフル：いうなればお人好し。
- ●ニュートラル：ローフルとカオティックの中間。
- ●カオティック：自分にも他人にも厳しい性格。

けいけん【経験】

経験値を表わす。モンスターとの戦いに勝ったり、ある種のクエストを達成すれば増えるぞ!

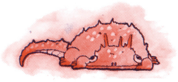


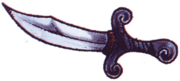
じょうたい【状態】

メンバーの状態。ワナにかかったり、モンスターの魔法によって変化する。また、これらの状態が2つ以上重なる時もある。

- 状態に異常がある場合は戦闘中に大きなダメージを受けるだけでなく、その他色々な障害がおきるので、僧侶の魔法か、教会に行って早めに回復しておこう!!

- **OK**————————：正常な状態。
- **ねむり【眠り】**——：敵モンスターの魔法によって眠りにおちいった状態。味方の魔法「めをさます」か、敵の攻撃を受けるか、戦闘が終われば目を覚ます。
- **やみ【闇】**————：一時敵に目が見えなくなった状態。攻撃の命中率が落る。
- **むごん【無言】**——：言葉がしゃべれなくなった状態。魔法の呪文を唱えることができない!
- **びょうき【病気】**-：病気にかかっている状態。この状態で休んでもHPやMPは回復しない。
- **どく【毒】**————：毒に侵されている状態。この状態で休むと、MPが回復しないばかりか、毒が全身に回り、HPが減ってしまうぞ!
- **マヒ【麻痺】**———：体が麻痺してしている状態で、なにもできなくなってしまうのだ!





●いし【石】———：体が石になってしまって何もできない。
●きぜつ【気絶】——：一時的に気絶している状態。HPが0になった時や、モンスターの魔法でもこの状態になり、さらにダメージを受けると、「しぼう」の状態に陥ってしまうのだ!! 僧侶の回復系の魔法を受けるか、一日休むと回復する。
●しぼう【死亡】——：死体になってしまった状態。
●はい【灰】———：死体さえも残らず、灰になってしまった状態だ!

のうりょく【能力】

能力には以下の7種類がある。

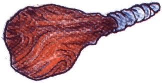
●能力値を上げるには、この世界のどこかにあると言う、能力を上げられる特殊な場所を捜しだし、そこに行かなければならない! また、ある種のクエストを達成した時も能力値が上がるだろう。

●ちせい【知性】——：知識の量を表わす。「魔法使いの魔法」を使う者の、MPの上昇に関係する。
●ちから【力】———：力の強さを表わす。
●すばやさ【素早さ】：スピードの能力。防御力や攻撃の順番に関係する。
●こううん【好運】-：ワナをはずす能力やアイテムを捜す能力に関係する。
●みりょく【魅力】-：敵味方に対する影響力の大きさを表わす。

「僧侶の魔法」を使う者の、MPの上昇に関係する。

●**たいせい**【耐性】–：耐久力を表わす。レベルアップ時のHPの上昇に関係する。

●**ぎのう**【技能】——：攻撃を命中させる能力を表わす。



AC【アーマークラス】

防御力を表わす。この値が高いと受けるダメージが少なくなる。
鎧や盾、魔法などによって上がるだろう。

HP【ヒットポイント】

どれだけのダメージに耐えられるかを表わす数値。HPが0になると「きぜつ」に陥り、更にダメージを受けると「しぼう」してしまう。
「やすむ」と現在の最大HPまで回復し、最大HPはレベルの上昇にともなって上がるだろう。

MP【マジックポイント】

魔法に使える魔力の現在量を表わす。「やすむ」と現在の最大MPまで回復し、最大MPは魔法レベルの上昇にともなって上がるだろう。

マジックレベル

現在使える魔法の最高レベルを表わす。
経験レベルの上昇にともなって上昇する。

GEM【ジェム】

高いレベルの魔法をかけるときに必要な「魔法の石」の量を表わす。戦いの戦利品や、ある種のクエストを達成すると手に入るだろう。

GOLD【所持金】

アイテムの購入、教会での治療、トレーニングセンターでのトレーニングなどに必要な、お金の量を表わす。戦いの戦利品や、ある種のクエストを達成すれば手に入るはずだ!

FOOD【食料】

旅の途中でHPやMPを回復するため「やすむ」時に必要だ。冒険のスタート時、各メンバーは食料を持っていないので、GOLDを手にいれたら早めに食料屋へ行き、食料を買っておくべきだろう。一人最大40単位の食料が持てる。

そうびアイテム

メンバーが装備しているアイテムを表わす。

バックパック

メンバーのバックッパック（リュックサック）の中に入っているアイテムを表わす。



ギルド

この世界には、教会や宿屋などの他に「ギルド」という施設があります。

- ギルドはソーピガルの町の[X：2、Y：13]だけに在り、メンバーの職業を変えてくれます。ただし、職業を変えると、能力（19ページ参照）の値が最初の値に戻ってしまうので注意して下さい。
- また、ギルドではメンバーの名前を変える事ができます。設定してあるメンバーの名前を自分好みの名前に変えたい時は、そのメンバーをギルドに連れていって変えて下さい。名前を変更しても能力値に影響（えいきょう）はありません。





ギルドに入ると、以下のコマンドが表示されます。カーソルで選択し、Aボタンで決定して下さい。

▶にゅうかい【入会】

ギルドに入会して、職業を変えるコマンドです。

- ギルドに入会するとギルドマスターがその人に適した職業を選んでくれます。
  好みの職業をカーソルで選択し、Aボタンで決定して下さい。
- ギルドマスターが選んでくれた職業が気に入らない場合は「やりなおし」を選択して下さい。もしも別の適した職業がある場合には、別の職業を選んでくれます。
- 職業を決定したらギルドマスターの指示に従い、種族、属性、性別を決定して下さい（職業、種族、属性、性別については14ページを参照）。

▶なまえ【名前】

メンバーの名前を変えるコマンドです。8ページにある文字入力コマンドの要領に従って、新しい名前を入力して下さい。

さあ 冒険に出発だ!!

移動のしかた

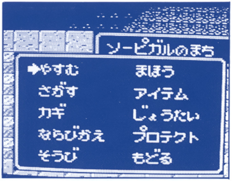
パーティーの移動は移動画面上で✚ボタンを使って行ないます（→4 ページ参照）。



移動中コマンド

移動中にAボタンを押すとコマンド窓が開き、移動中コマンドが表示されます。希望するコマンドをカーソルで選択し、Aボタンで決定して下さい。

コマンド窓を閉じる場合はBボタンを押して下さい。





[移動中コマンド]

▶やすむ【休む】

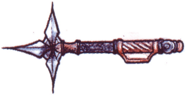
１単位の食料を消費し、この場所に野宿します。
休むとHPとMPが回復しますが、前の日にパーティーにかけておいた防御の魔法の効力が消えてしまうので、魔法をかけなおして下さい。

- 場所によっては休めない場所があり、休んでいる間にモンスターが襲ってくる場合もあります。
- また、食料を持っていないメンバーはHP、MPともに回復しませんし、状態になんらかの異常があるメンバーはHPが回復しなかったり、逆に減少してしまう場合もあります。

▶さがす【捜す】

その場所にある宝物やアイテムを捜し出します。
（→P39|戦利品の頁）

- 「さがす」を選択すると、図のサブコマンドが表示されるので実行したいコマンドをカーソルで選択し、Aボタンで決定して下さい。
- 次に「だれが?」というメッセージが表示されます。カーソルで誰に捜させるかを選択し、Aボタンで決定して下さい。
- Bボタンでサブコマンド画面からコマンド画面に戻れます。



[「さがす」のサブコマンド]

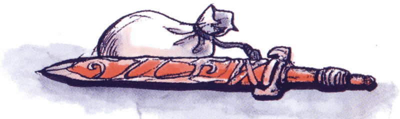
▶あける【開ける】	：指名されたメンバーが袋や箱のフタを開けます。
▶ワナをはずす	：指名されたメンバーが袋や箱に仕掛けられたワナをはずします。
▶まほう【魔法】	：戦士か僧侶が魔法を使って、袋や箱にワナがしかけられているか、中に入っている物が魔力を持っている物なのかを調べます。 調べたメンバーは1MP消費します。
▶あきらめる	：袋や箱のフタを開ける事をあきらめて、移動画面に戻ります。

▶ならびかえ【並び替え】

パーティーの隊列を替えます。
メッセージに従ってキーを操作して下さい。

▶そうび【装備】

武器や防具、アイテムの装備、受け渡しなどを行ないます。最大6つのアイテムを装備できますが、常識にあわない装備（2つの鎧や、両手武器と盾などを同時に装備する）はできません。



●このコマンドを選択すると図のサブコマンドが表示されます。カーソルで選び、Aボタンで決定。
あとはメッセージに従ってキーを操作して下さい。



●Bボタンでサブコマンド画面からコマンド画面に戻ります。

[「そうび」のサブコマンド]

▶**わたす**　：バックパックの中のアイテムを他のメンバーに渡します。

▶**すてる**　：バックパックの中のアイテムを捨てます。

▶**つける**　：バックパックの中から、装備できるアイテムを取り出し、身につけます。メッセージに従って装備するアイテムを決定すると、「どこに持つ?」というメッセージに続いて「装備アイテム」が表示されます。

装備できるアイテムは6個までです。





●また、以下のようなメッセージが表示されることがあります。

「そうびできないアイテムです」
もともと、装備用のアイテムではなく、誰も装備できません。

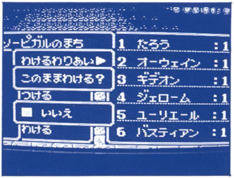
「いきようと（異教徒）のぶきです」
この属性の人は装備できないアイテムです。

「ギルドがちがいます」
この職業の人は装備できないアイテムです。

▶はずす　：装備しているアイテムをはずして、バックパックの中に収納します。

▶わける　：メンバー全員が持っているGEMやGOLD、FOODを一旦集めて、各人に振り分けます。
メンバーリストの右端に現在の割合が表示され、「このままわける?」というメッセージが出ます。





●このままで良い場合は［はい］を入力します。

●誰かの割合を変えたい場合は「いいえ」を入力し、「だれをかえる?」というメッセージに対し

て変えたい人をカーソルで選び、Aボタンを押します。

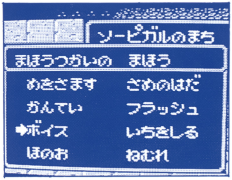
- 「わりあいは?」というメッセージが表示され、✚ボタンの上下で、分ける割合の値が変化します。好みの割合になったらAボタンで決定して下さい。

▶まほう【魔法】

移動中は戦闘時魔法以外の魔法が使えます。魔法の種類、効果、消費MPなどは、別紙「ヴァーンのマップ」の裏面を見て下さい。

- 魔法を使う人を決定すると、その人が使える魔法の種類（僧侶の魔法か魔法使いの魔法）が表示され、魔法のレベルのリストが出ます。
カーソルでレベルを選択し、Aボタンを押します。
- 次に、そのレベルの魔法がすべて表示されます。
カーソルで魔法を選び、Aボタンで決定して下さい。

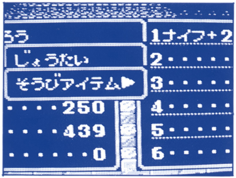




▶ アイテム

移動中に魔力を持つアイテムを使うコマンドです。

- まず、装備しているアイテムがすべて表示されます。
- この時、カーソルを6という数字より下にさげると、バックパックの中にあるアイテムのリストが表示されます。
- バックパックアイテムリストの1という数字より上にカーソルを移動させると、再び装備アイテムリストが出ます。





▶ じょうたい【状態】

メンバーの状態を詳しく調べるコマンドです。
移動時コマンド以外のコマンドの「じょうたい」も同様です。

▶プロテクト

現在パーティーに効いている防御の魔法の内容、光の量、水上歩行能力の有無などを調べるコマンドです。(→42ページ参照。)

▶もどる【戻る】

移動画面に戻ります。移動時コマンド以外のコマンドでも同様です。

※移動中にスタートボタンを押すと、全メンバーのおおよその状態を一目で見ることができます。
メンバー個人の詳しい状態を調べたいときは、コマンドの[じょうたい]で調べて下さい。
Bボタンを押すと移動画面に戻ります。

秘密の通路とドア

旅先には壁や樹木、岩など、色々な障害があります。これらの通り抜けられそうもない障害の中には、実は秘密の通路になっていて通り抜けられる所もあります。
秘密の通路には一方通行になっていて、戻ってこられなくなるものもありますから注意して下さい。

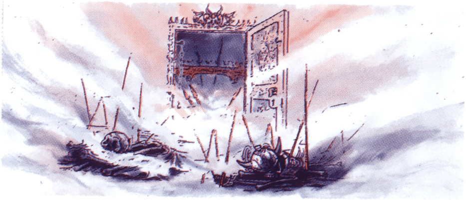
町や城などにはドアがあり、カギがかかっていないドア、入る時も出る時もカギがかかっているドア、入る時はカギがかかっていなかったのに出る時にはカギがかかっているドア、特殊な鍵がなければ開かないドアなど、色々なタイプがあります。

●カギを開ける時は、ドアの前で移動時コマンドの［かぎ］を選択するか、旅の途中で手にいれた特殊な鍵を使って開けてください。

※鍵のかかったドアには、多くの場合、恐ろしいワナがしかけられています。

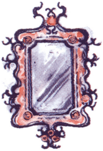
●コマンドの［カギ］を使ってドアを開ける場合は、カギをはずす能力の高い「とうぞく」が適任でしょう。
ドアに仕掛けられたワナにはまってしまうと、パーティーは大きなダメージを受け、**最悪の場合は全滅してしまいます。**
くれぐれも注意して下さい。

●特殊な鍵もなく、移動時コマンドの［カギ］でもはずせない場合は、ドアの前でBボタンを押し、ドアに体当りして開けるしか方法がありません。しかし、**体当りでドアを開けた場合は、ワナにはまってしまう危険性が非常に高くなります。**
長い旅の間に冒険者達は、街の住人や、城の王様、旅先の占い師など、様々な人々と出会うことだろう。彼らは冒険に役立つ情報をくれるだろうし、ある者は《クエスト》を与えてくれるに違いない!!



クエスト

●冒険の途中で出会った人々から色々な用事を頼まれます。頼まれた用事を《クエスト》と言います。







●クエストを引き受けるか、引き受けないかはあなたの自由ですが、クエストを達成した時には大きな報酬（お金やジェムだけではない!）を得られるし、クエストを1つ1つ達成していくことで、冒険の最終目的が少しづつハッキリしてくることでしょう。真の目的を達成するためにも、ぜひ、引き受けることをおすすめします。

※クエストによっては一旦引き受けてしまうと、それを達成するまで他のクエストを引き受けられなくなってしまう場合があります。そのような時は僧侶の魔法［ちゅうし］を唱(とな)え、現在進行中のクエストを一時解除してから他のクエストを引き受けて下さい。

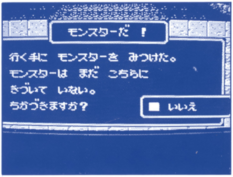
モンスターが現れたッ!!

バーン大陸には、190種以上のモンスターがはびこっている。ヤツらは集団で襲ってくるぞ!　さあ、戦闘開始だッ!!

- モンスターの多くは、いくつかの族（仲間）に分けられます。同じ族に属しているモンスターは、姿はそっくりですが攻撃力や防御力、得意とする魔法などがそれぞれ違いますから注意が必要です。

パーティーとモンスターの遭遇(そうぐう)には次の3つの場合があります。

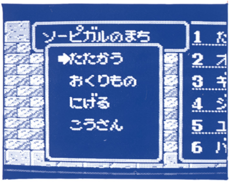
パーティーが先にモンスターを見つけた場合。



- 「行く手にモンスターをみつけた。モンスターはまだこちらにきづいていない。ちかづきますか?」というメッセージが表示されます。
- これに対し、「いいえ」を入力すると、モンスターはパーティーに気づかずに通り過ぎて行きます。
- 「はい」を入力すると戦闘になり、戦闘時コマンドが表示されます。

パーティーとモンスターが同時に相手を見つけた場合には次のコマンドが表示されます　好みのコマンドをカーソルで選択し、Aボタンで決定して下さい。





▶たたかう【戦う】

戦闘に入り、戦闘時コマンドが表示されます。

▶おくりもの【贈り物】

モンスターに贈り物をして見逃してもらいます。贈る物をカーソルで選び、Aボタンで決定して下さい。

- ▶GEM　：パーティーが持っているGEMを全部贈る。
- ▶FOOD　：パーティーが持っているFOODを全部贈る。
- ▶GOLD　：パーテイーが持っているGOLDを全部贈る。
- ▶やめる　：何も渡さない。そのまま戦闘に入る。

モンスターが贈り物を受け取ってくれれば戦闘を避けられますが、受け取ってくれない時は戦闘に入ります。

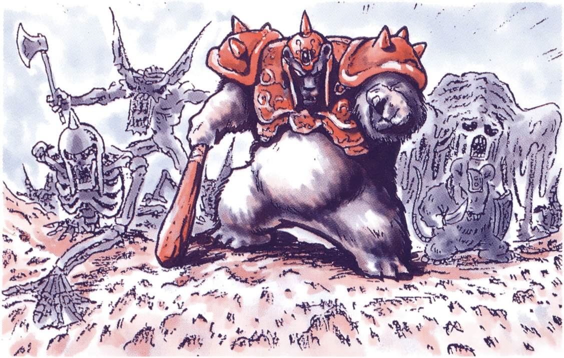
▶ にげる【逃げる】

成功すれば逃げられますが、失敗すれば戦闘になります。

▶ こうさん【降参】

パーティーが持っている全部のGEMとGOLDとFOODをモンスターに贈って、見逃してもらいます。モンスターが受け取れば戦闘を避けられますが、受け取ってくれない時は戦闘になります。

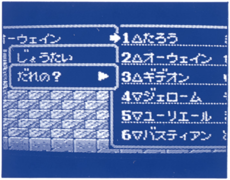
モンスターが先にパーティーを見つけた時は遭遇(そうぐう)コマンドが表示されず、すぐに戦闘に入り、戦闘時コマンドが表示されます。



戦　闘

前衛と後衛

戦闘が開始されると、パーティー（モンスターも）のメンバーは前衛と後衛に分かれ、メンバーリスト（あるいはモンスターリスト）の名前の前に△マーク（前衛）か▽マーク（後衛）が表示されます。

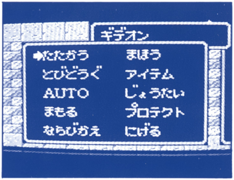


- 前衛のメンバーは敵との距離が近いため、飛び道具は使えません。
  ただし、「ゆみつかい」だけは前衛にいても飛び道具を使えます。
- 後衛にいるメンバーは敵との距離が遠いため、飛び道具での攻撃しかできません。前衛、後衛にいるメンバー共に魔法は使えます。

味方の攻撃の時に
　　スタートボタンを押すと味方の状態を
　　セレクトボタンを押すと敵の状態を
見ることができます。

戦闘時コマンド

戦闘に入ると次のコマンドが表示されます。
カーソルでコマンドを選び、Aボタンで決定して下さい。
ただし、その人が現在選択できないコマンドは点線で表示されます。



▶たたかう【戦う】

装備している武器で戦います。武器を装備していない時は、体当りして戦います。

▶とびどうぐ【飛び道具】

装備している飛び道具で戦います。

▶AUTO【オート】

このコマンドを選択すると、コンピューターが各メンバーの武器を選び、自動的に戦います。

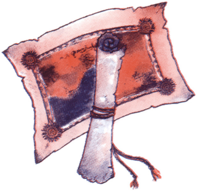
●オートコマンドを途中でストップしたい時は、Bボタンを押し続けて下さい。その回のモンスターの攻撃が終わると戦闘コマンドに戻れます。

▶まもる【守る】

この回の攻撃を放棄して守りを固めます。

▶ ならびかえ【並び替え】

パーティーの隊列を変更します。



▶ まほう【魔法】

魔法を使って戦います。

▶ アイテム

戦闘中にアイテムの魔力を使います。(→30ページ)

▶ プロテクト

魔法などによって現在得ているパーティーの防御力や、光の量、水上歩行の能力の有無を調べられます。

▶ にげる【逃げる】

成功すればパーティーは戦闘の場から、同じエリア内で一番安全な場所まで脱出できます。



戦利品の手に入れ方

やっとの思いでモンスターを倒した!
一息ついたら、すかさずその場を捜(さが)してみよう。
戦利品（宝袋や宝箱）が手に入るかも知れないぞッ!!

戦利品を手に入れる場合は、戦いに勝った場所から移動せずに、移動中コマンドの［さがす］を選択して下さい。その場所から移動して、再び戻って来て捜(さが)しても戦利品は手に入りません。

移動さえしなければ、傷の手当をしたり、休んだ後でも手に入れることができます。

- 戦利品がアイテムだった場合は、自動的にパーティーの先頭にいるメンバーのバックパックに収納されます。
  先頭メンバーのバックパックが一杯になると（一人のバックパックに6個まで入ります）順次二番目以降のメンバーのバックパックに収納されます。
- 全員のバックパックが一杯のときは、「バックパックがいっぱいです」というメッセージが出るので、**その場所を動かずに**バックパックの中のアイテムを1個捨て、もう一度「さがす」を選択して下さい。
- 戦利品がGEMやGOLDだった場合は、「はい」「しぼう」「いし」の状態のメンバーを除いて、全員に与えられます。

> 戦利品には多くの場合、恐ろしいワナが仕掛けられています。
> 戦利品のフタを開ける場合は「とうぞく」に開けさせた方が良いでしょう。

アイテム

冒険の途中で手に入れられるアイテムは250種以上もある。魔力を持ったアイテムと、魔力を持たないアイテムがあるぞ!

- 魔力の有無は、「魔法使いの魔法」の「かんてい」で調べられます。

- 魔力を持ったアイテムは、移動中コマンドか戦闘時コマンドの「アイテム」で魔力を発揮します。
- アイテムの魔力は決められた回数しか発揮できませんが、魔力を使い切る前に「魔法使いの魔法」の「まりょく」で回復できます。
  しかし、一度魔力を使い切ると回復できません。

武器や防具は装備していないと使えません。ただし、アイテムとして武器や防具の魔力を使う場合には装備していなくても使えます。

また、ある特定の職業の者とか、ある特定の属性の者しか装備できないアイテムもあります。
アイテムの魔力の有無や装備条件については、冒険を進めながら自分で確かめて下さい。

アイテムの一部は町の武器屋で売っているが、その多くは旅の途中で手に入れなければならない!





武器

武器には、片手武器、両手武器、飛び道具がある。
片手武器と飛び道具は同時に装備でるが、両手武器を持つと他の武器は装備できない。しかし、両手武器は片手武器や飛び道具とくらべて、相手に与えるダメージが比較的大きいはずだ!

防具

防具には、鎧と盾がある。鎧と盾は同時に装備できるが、一人が2つ以上の鎧や、2つ以上の盾を同時に装備する事はできない。
また、両手武器を装備している人は盾を装備できないのだ!

その他のアイテム

武器や防具のほかにも、魔力を有するもの、アーマークラスを上げるもの、クエストの達成に必要なものなど、多くのアイテムがあるぞ!!

魔　法

この世界では、「僧侶の魔法」47種類と「魔法使いの魔法」47種類、合計94種類の魔法を使うことが出来るのだ!!

それぞれの魔法は7つのレベルに分かれていて、その魔法レベルに達した人でなければ使えません。
魔法を使うと、決められたMPやGEMを消費します。
※詳しいことは、別紙の「ヴァーンのマップ」の裏を見て下さい。

プロテクト内容

魔法の中には、次に「やすむ」まで効果が持続するものがあります。コマンド画面で「プロテクト」を選択すると、現在パーティーに効いている防御用の魔法の内容が調べられます。

▶きょうふ　　恐怖系の攻撃に対する抵抗力の度合。

▶さむさ　寒さ系の攻撃に対する抵抗力の度合。

▶ほのお　炎系の攻撃に対する抵抗力の度合。

▶どく　毒攻撃に対する抵抗力の度合。

▶さんのどく　酸の毒に対する抵抗力の度合。

▶でんげき　電気系の攻撃に対する抵抗力の度合。

▶まほう　魔法攻撃に対する抵抗力の度合。

▶ひかり　暗い場所を照らす光の量。1Pで1マスの暗い場所を明るくできる。

▶バリア　魔法使いの魔法「さめのはだ」が効いているか。

▶よちのうりょく　魔法使いの魔法「うきあがる」が効いているか。

▶すいじょうほこう　僧侶の魔法「うきしま」が効いているか。

▶まぼろしのいぬ　魔法使いの魔法「ガード」が効いているか。

▶せいしんぼうぎょ　魔法使いの魔法「サイシール」が効いているか。

▶かみのしゅくふく　僧侶の魔法「めいちゅう」が効いているか。

▶とうめいフィールド　魔法使いの魔法「とうめい」が効いているか。

▶くうちゅうシールド　魔法使いの魔法「シールド」が効いているかどうか。

▶パワーシールド　魔法使いの魔法「バリアー」が効いているか。

▶のろいのしょうきょ　神の特別な祝福を受けているか。

Might and Magic

販売：㈱学研 レジャー・トイ事業部
制作：㈱学研 技術3部 ゲームソフト開発室
〒141 東京都品川区西五反田4-28-5 TEL. 03-493-3295

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。